

# 21세기 매체환경과 한국 문학의 변모양상

— 역사소설과 성장소설의 변화를 중심으로

최혜실(경희대)

## 〈목 차〉

- |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| 1. 서론                         | 3. 진정성 결여로서의 성장소설 |
| 2. 현실과 허구 공간의 경계무화로서의<br>역사소설 | 4. 결론             |

## 1. 서론

본 논문은 이천 년 대 이후 한국 현대문학에 나타나는 뚜렷한 경향을 분석하고 그 원인을 구명하는데 초점이 맞추어져 있다. 디지털 기술이 새로운 시공간 개념을 제공하는 과정과 동구권의 몰락으로 인한 정치 구도의 개편이 공교롭게도 일치하고 있다. 디지털의 통합적 성향은 인간의 오감에 호소하는 다매체 성향을 띠는 새로운 문화를 낳고 있다. 예를 들면, 글쓰기는 점차 이전처럼 문자에만 국한되는 것이 아니라 영상, 소리, 행위, 문자를 포함하는 통합적인 성격을 띠게 된다.<sup>1)</sup>

‘놀이형 인간’의 대두 또한 새로운 매체의 등장과 보조를 같이 한다. 사이버 공동체의 감성적 요소가 생활화하는 과정에서 가상 놀이 인간(homo virtuens

1) 최혜실, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001, 6-7쪽.

ludens)이 탄생한다. 영상, 소리 등 새로운 매체의 소통 방식에 익숙한 이 세대들은 감성<sup>2)</sup>, 구술성, 놀이성 등의 특성을 지니게 된다.<sup>3)</sup>

이 디지털 인간형은 새로운 공간 개념과 연관 관계를 지닐 수밖에 없다. 디지털 계마인사프트의 출현이라 할 수 있는데 이제 하루 종일 돌아다녀도 아는 사람 하나 만날 수 없었던 거대한 익명의 도시가 모바일 폰 등 새로운 통신기구에 의해 언제 어디서나 친밀한 사람과 연결되는 놀이 공동체로 변모하였다. 지연에 의한, 가까이 있는 사람끼리의 공동체가 사이버 공동체로 점차 변모해가고 있는 것이다.<sup>4)</sup>

이런 양상은 문학에도 여러 방식으로 영향을 미치고 있다. 그 변모 양상을 살펴보면, 첫째, 구술성을 들 수 있다. 1980년대부터 90년대에 여성작가들의 소설이 인기를 끈 이유는 여성의식의 성장도 있었겠지만 여성 특유의 구술적 화법이 이미 멀티미디어에 익숙해진 독자의 가독성(literacy)을 높였기 때문이다. 박완서의 아줌마 수다, 신경숙의 라디오 내레이션, 은희경의 서울깍쟁이 말투 등이 그것이다. 둘째, 김중광의 입담과 인터넷 구술, 황당 말투, 박민규 류의 환상성은 이문구의 <우리동네> 이후 면면히 이어져 온 이야기꾼의 말투를 닮았으면서 인터넷에 떠도는 엽기 동영상의 황당함과 유사하다. 셋째, 인터넷의 다시쓰기 방식과 유사 역사소설 형식이 있다. 이지형의 <망하거나 죽지 않고 살 수 있겠니> 같은 일제 강점기를 배경으로 한 역사소설이나 김연수의 역사소설들이 그것이다.<sup>5)</sup>

본고에서는 이런 논의를 한층 확대시켜 새롭게 등장하는 역사소설물과 진정성 결여로서의 성장소설을 분석, 디지털 시대의 문학적 경향을 추출하고자 한다.

---

2) '감성(感性)'이란 이성에 대립되는 말로 대상으로부터 감각되고 지각되어 표상을 형성하게 되는 인간의 인식 능력을 말한다. 당연히 감각과 밀접한 관계가 있다. 철학자들은 감성은 타자가 주체에게 흔적을 남기는 장소리 말하며 감성에 남겨진 타자의 흔적을 감각이라 칭한다. 감성은 시각, 청각, 후각, 촉각 등 인간의 감각 기관을 통해 받아들여진다.

이기문 감수, 『동아 새국어사전』, 동아출판사, 1992, 64쪽.

김상봉, 「감성의 홀로주체」, 『감각작용과 의미작용』, 한국기호학회, 2003, 40-41쪽.

3) 최혜실, 『디지털 문화환경과 서사의 새로운 양상』, 구비문학, 2003, 6.

4) 최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 67-73쪽.

5) 최혜실, 『문자문학에서 전자문화로』, 한길사, 2007, 57-86쪽.

## 2. 현실과 허구 공간의 경계무화로로서의 역사소설

### 2.1. 시물라크르와 국립중앙박물관이란 역사

국립중앙박물관에 개관과 동시에 많은 인파가 몰렸고 지금도 서울시민들에게 많은 사랑을 받고 있다. 늘 있어왔던 박물관이 갑자기 이렇게 대중화된 것은 무슨 이유에서일까? 학습의 장으로 학생들에게나 활용되던 딱딱한 공간이 이제 시민들의 놀이공간으로 변하게 된 데에는 그 공간이 현실 속의 허구란 시물라크르의 매력을 충분히 살리고 있기 때문이다.

가상성과 영상성의 증대로 현대인들은 가상과 영상 세계의 감각적 속성, 놀이적 속성을 현실에 적용시키려는 욕구를 지니게 된다. 현대 산업에서 오락의 요소가 증대하는 것은 이런 까닭이다. 이제 놀이성은 우리가 사는 문화 공간 전체로 확산되고 있다. 예를 들면 쇼핑센터, 극장, 테마파크를 동일한 공간에 뭉으로써 구매행위와 엔터테인먼트를 일치시키는 메가플렉스가 등장하고 있다.<sup>6)</sup> 이제 소비의 공간과 문화 향유의 공간, 생산의 공간이 일치하는 시대가 된 것이다. 샵터, 일터, 쉽터의 이 일치하는 일을 놀이처럼, 놀이를 일처럼 하는 이 시대의 전형적인 모습이다.<sup>7)</sup>

그런데 박물관은 현실과 허구의 세계의 경계를 흐리는 디지털 시대의 대중 심리를 정확히 반영하는 공간이다.<sup>8)</sup> 즉 허구로서 놀이의 세계를 정확하게 반영하는 공간이다. 물론 역사는 과거의 사실이다. 그러나 현실에 재현된 공간이 과거와 같을 수는 없는 일이다. 예를 들어 고려시대 민중들의 의상을 재현하는 것은 불가능하며 박물관에 진열할 때에는 상상력이 동원된다. 보드리야르에 의하면 박물관은 시물라크르의 전형적인 예이다. 박물관과 민속촌의 모형을 보고 관람객들은 옛날 사람들이 살았던 곳이라고 생각하지만 실제로는 민속촌이라는 시물라크르가 관람객들에게 그곳을 상기시킨다.<sup>9)</sup>

국립 중앙박물관은 바로 이 시물라크르의 세계를 완벽하게 승인하고 설계되

6) 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명, 2003, 24-35쪽.

7) 원광연, 최혜실, 「문화산업의 새로운 패러다임 구축을 위한 제언」, 문화관광부 제출 보고서, 2003. 7. 46쪽.

8) 최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, 83쪽.

9) 장 보드리야르, 『시물라시옹』, 하태환 역, 민음사, 1992, 9-10쪽.

었다. 그곳은 과거 사실을 복원하는 곳이 아니다. 과거의 공간이 복원되는 것은 불가능하다. 큐레이터들은 테마를 정해서 공간에 이야기를 꾸민다. '조선 시대 초상화 초본', '조선시대 책은 어디서 출판했을까', '현무(玄武)', '새, 기와 속을 날다' 등의 테마를 시대별로 주제별로 공간에 나열하여 관람객들이 과거의 책, 와당, 인물들의 모습 등을 감상하여 나름의 이야기를 엮을 수 있도록 하는 것이다. 박물관에 극장이 있어 뮤지컬이나 콘서트, 재즈 페스티벌을 여는 것은 시사적이다. 그곳은 학습의 공간이라기보다 놀이의 공간, 이야기의 공간이다.

## 2.2. 현실과 허구의 해체와 팩션(faction)으로서의 역사소설

그런데 현대 사회에서 공간의 재구성은 소설에서 재현에 대한 긴장감을 아예 놓아버리는 팩션으로서의 역사소설로 드러난다. 일찍이 루카치는 스콧의 역사소설을 분석하면서 리얼리즘 이론가의 입장을 선명하게 드러낸 바 있다. 스콧에 있어 역사소설은 과거의 서사문학에 새 생명을 불어넣으려는 현대적 시도가 아니라 현실적이면서 진정한 소설이다. 그는 자신의 주제를 영웅시대, 즉 인류의 유년 시대에서 구했지만 형상화의 정신은 이미 성년의 정신이며 승리를 구가하는 인간생활이 산문화에 기반한 정신이라는 것이다.<sup>10)</sup>

역사소설에 대한 근대 문학 이론가의 견해는 대체로 동일하다. 역사소설이란 과거라는 시간을 통해 오늘을 이룬 인간을 규명하고자 하는 노력이라는 것이다. 즉 과거에다 오늘이라는 현실적 관점을 주어 예술적 표현으로서 역사적인 진실성을 구해보려는 예술적인 태도라고 볼 수 있다. 다시 말하면 과거에 현실적인 의의를 줌으로써 역사적인 진실성을 구해보려는 의의를 주는 것이다.<sup>11)</sup>

작가가 자신의 전망을 가지고 현실을 재현하는 리얼리즘의 방식은 사실과 상상력 간의 긴장 관계에서 항상 전자에 무게중심을 두면서 진행되어왔다. 예를 들어 김윤식은 역사소설의 네 가지 유형을 이념형, 의식형, 중간형, 야담형으로 분류했다. 이념형 역사소설은 저항적 민족주의의 바탕으로 역사소설을 쓴 춘원 이광수의 작품들이 있다. 의식형은 작가가 자신이 지닌 이데올로기를 바탕으로 쓰는 경우를 말한다. 홍명희의 <임궏정> 같은 작품에는 작가의 계급관이 잘 드

10) 게오르크 루카치, 『역사소설론』, 이영욱 역, 거름, 1999, 39쪽.

11) 한영환, 「근대 역사소설의 개념과 기능의 고찰」, 『연세국문학』 2권, 39쪽.

러나 있다. 반면 중간형 역사소설은 작가적 개성을 가미하여 작중 인물에 개성과 생명력을 불어넣는 소설을 말한다. 김동인이 <젊은 그들>에서 대원군을 형상화하는 방식이 그것이다. 반면 근대 소설 연구지들에 의하면, 야담형은 형편없는 대중소설이다. 윤백남의 <대도전>은 역사적 인물이나 사건이 사실에 입각해 있지 못하고 공간적 배경도 문제라는 것이다.<sup>12)</sup>

역사소설이 작가의 현실에 대한 전망이 과거 역사에 투영된 것이라는 현대 리얼리즘 미학에 입각한 역사소설 분석은 강영주도 예외는 아니었다. 그는 역사소설을 낭만적인 것과 사실적인 것으로 구분한다. 낭만주의 역사소설은 현실도 피적인 것이나 비유를 통한 교훈적인 소설을 말하고 사실주의 역사소설은 역사적 진실이 작품에 형상화된 역사소설이다. 예를 들면 홍명희의 <임격정>에 역사적 진실성을 지닌 소설이다.<sup>13)</sup>

공임순은 터너의 기록적/가장적/창안적 분류 방법을 활용, 여기에 환상적 영역을 첨가하여 대체역사소설을 분류하였다. 환상적 역사소설은 가능한 세계, 혹은 대안의 세계를 그리며 현실과 역사의 시간을 넘어 다른 시공간으로 도약하고자 하는 또 다른 방식이라는 것이다.<sup>14)</sup> 그러나 이 경우도 신채호의 <꿈하늘>이나 최인훈의 <태풍>, 복거일의 <묘비명을 찾아서> 등 현실세계의 비판을 저변에 깔고 있는 것이다. 그러나 최근 등장한 소설은 현실과 환상 사이의 긴장 자체가 없어지고 있다.

### 2.3. 박물관에서 꿈꾸기로서의 역사 소설

역사에 짧은 기록들이 있다. 논개는 유몽인의 <어우야담>에 '진주의 판기'로 그녀의 행적이 간략하게 기록된 바 있다. 그런데 1922년에 이르러 장지연은 방대한 사료를 바탕으로 논개는 기생이 아니라 몰락한 신안 주씨가의 자손이자 진주성 전투를 지휘한 경상 우경사 최경희의 부실임을 밝혔다.<sup>15)</sup>

워낙 正史에 기록되어 있지 않았기에 많은 논란이 있어온 이 인물은 작가 김별아에 의해 태연하게 재구성, 아니 창조된다. 작가는 이미 이전에 고대 역사가

12) 김윤식, 『역사소설의 네 가지 형식』, 『한국근대소설사 연구』, 을유 문화사, 1986, 404-432쪽.

13) 강영주, 『한국 역사소설의 재인식』, 창작과 비평사, 1991, 154쪽.

14) 공임순, 『한국 근대 역사소설의 장르론적 연구』, 서강대 대학원 박사논문, 2000, 참조.

15) 김별아, 『논개』, 문이당, 2007, '작가의 말' 중.

록에 잠깐 등장한 ‘미실’을 작가의 관점에서 ‘창조’한 바 있다. 작품에는 수많은 가공의 인물들이 등장하며 작가 또한 실제의 인물이 아니라 취사선택되고 재창조된 인물로 작품 속의 주인공을 정의하고 있다.

‘황진이’의 존재는 더욱 비실존적이다. 이덕형의 <송도가이>, 허균의 <성용신도록> 등 여러 야사와 야담에 행적이 기록되어 있고 한시 13수가 남아있으나 역시 정사에 기록되어 있지 않아 실존을 의심받는 인물이다.<sup>16)</sup>

김탁환의 <리심>이나 신경숙의 <리진>은 또 어떤가? 물론 작가들은 현장답사를 충실히 하고 당시의 문서들을 실증적으로 살펴보았으나<sup>17)</sup> 리심, 혹은 리진이란 인물은 A4용지 한 장 반 분량의 기록으로만 남아있을 뿐이다.<sup>18)</sup> 백 년 전, 프랑스에서 출간된 조선에 관한 책에서 조선의 궁중 무희에 대한 기록을 두 권 혹은 세 권 분량의 장편소설로 만드는 몫은 순전히 상상력에 있을 뿐이다.

김훈의 <弦의 노래> 또한 <三國史記>에 나오는 간략한 기술에서 비롯한다. 서기 551년, 3월에 신라의 진흥왕이 지금의 충주에 행차하였을 때, 국원에 있던 대가야 출신의 악사 于勒과 그의 제자 尼女을 불러 가야금을 연주하게 하였고 52년 진흥왕이 3인에게 우륵에게 가야금을 배우게 하였다는 것이다. 김경옥의 <천년의 왕국>도 1627년 한국에 표착한 박연이란 네덜란드인을 소재로 한 작품이다. 자료라고는 <하멜 漂流記>에 나온 몇 줄이 거의 전부이다.<sup>19)</sup>

그렇다면 이런 간략한 기록이 왜 작가에게 긴 장편소설을 만들게 하는 것인지에 대한 의문이 남게 된다. 몇 줄의 기록으로 그리도 긴 장편을 만드느니 아예 새로운 인물을 창조하면 되는 일이다. 그냥 서기 2200년쯤의 미래 세계를 상정하든가 무협소설처럼 가상의 고대를 상정하면 될 일을 굳이 역사의 빈약한 기록을 출발점으로 삼는 데에는 다른 이유가 있을 것이다.

현대 한국 작가들이 과거로 회귀하는 이유가 현실의 모순을 과거의 사건에 빗대어 말하려거나 자신의 미래에 대한 역사적 과거에 투영시키는 방식이 아닌 것은 물론이다. 이런 작가의 태도는 김윤식의 ‘야담형 역사소설’의 그것과 큰 차

16) 전경린, 『황진이』, 이룸, 2007, ‘작가의 말’ 중.

17) 김탁환, 『리심』, 민음사, 2006. 남편에 해당하는 빅토르 콜렐이나 당시 주인공이 거쳐하던 곳에 대한 답사 기록들이 존재한다.

18) 신경숙, 『리진』, 문학동네, 2007, 342-343쪽.

19) 김경옥, 『천년의 왕국』, 문학과지성사, 2007, 참조.

이가 없다. 그렇다면 이제 현대의 작가는 사실에 충실하지도 못하고 공간적 배경조차 성실히 구축하지 못하며 심지어 미래에 대한 전망도 부재한 채 독자의 말초적인 흥미에나 기대는 대중작가에 불과한 것인가?

이런 비판에 대한 대답은 작품 앞부분의 ‘작가의 말’에서 이루어진다.

2003년 1월부터 10월까지 나는 가끔씩 서울 서초동 국립국악원 안의 악기박물관을 기웃거리며 소일하였다. 관람객이 없어서 늘 나 혼자였다. 별 할 일도 없는 나는 오랫동안 악기를 들여다보다가 혼자서 밥을 사먹곤 했다……. 이제는 주법이 단절되어서 아무도 연주할 수 없는 옛 악기들도 진열장 속에 들어 있었다. 악기의 잠은 혼곤했고 아무도 그 잠을 깨울 수 없었지만 잠든 악기는 그 깊은 잠 속에서 무언가 소리를 내고 있는 것 같았다. 나는 귀 기울이고 또 기울였으나 들리는 것은 맹렬한 적막뿐이었다. 20)

작가는 박물관에 있었다. 서기 552년 지금부터 1500년 전의 악기는 21세기의 대한민국 서울 강남에 전시되어 있지만 그것이 당시의 역사를 재현하는 것은 아니다. 올려야 그 진실을 드러내는 악기의 주법조차 모르는 상황에서 천 수 백년 전의 과거는 철저한 상상과 허구의 공간으로 재현되고 있을 뿐이다. 작가는 누구보다도 그 사실을 정확하게 파악하고 있었다. 중요한 것은 박물관의 시물라크르이다. 박물관이란 가상의 공간에 놓여있는 가야금은 허구의 이야기와 조금도 다를 바가 없다.

여름 내내 프랑스와 모로코 그리고 일본을 발바닥으로 돌아다녔다. 19세기 옛 지도를 들고 21세기 파리와 탕헤르와 도쿄의 싹뿔처럼 흩어진 뒷골목을 헤매면서 한국사만이 아니라 세계사를 배경으로 다양한 인종들의 거대한 숙명을 고증하고 몽상해도 되겠다는 자신감을 얻었다. 21)

작가가 실제로 얻은 당시 생존자에 대한 자료는 거의 없다. 빅토르 콜랭의 사진과 여권 정도이고 당시 리심에 대한 신문기사 한 조각 찾을 수 없었다. 얻었던 자료들은 당시 그들이 살았던 집과 당대의 풍속사 정도이다. 정말 ‘몽상’이 작품

20) 김훈, 『현의 노래』, 생각의나무, 2004, ‘책머리’ 중.

21) 김탁환, 앞의 책, 345쪽.

구성에 핵심이 될 정도이다. 김탁환과 신경숙의 이야기 전개가 판이하게 틀린 것도 바로 여기에서 기인한다. 중요한 것은 역사의 유적들로 가득 찬 시물라크르의 공간인 파리이다. 남아있는 당대의 유적들은 과거의 어떤 현실보다도 더 현실적인 시물라크르를 작가에게 제공하는 것이다.

## 2.4. 다시 쓰기로서의 역사

이제 재현에 대한 강박은 없어졌다. <亂中日記>로 세세한 기록이 남아 있는 이순신의 내면은 작가의 섬세한 독서에 의해 다시 쓰기로서 소설로 거듭난다. 김훈의 <칼의 노래>가 그것이다. 이 작품은 살상과 고통의 전쟁 속에서 허무주의에 빠져 있는 인간의 내면을 그렸다는 점에서 몇 줄의 기록만 남아 있는 우륵의 생애를 그린 <현의 노래>와 다를 바가 없다. 중요한 것은 이순신 장군이 언제 어디서 무엇을 어떻게 왜 했다는 것이 아니다. 중요한 것은 전시 상황에서 인간의 모습일 뿐이다. 작가는 <亂中日記>를 읽은 독자의 독후감을 썼다고 보는 것이 더욱 정확하다.

줄리아 크리스테바의 상호텍스트성을 거론하지 않더라도 최근 다시 쓰기가 유행이 되는 것은 주목을 요한다. 크리스테바나 바르트 등의 후기구조주의자들의 독서이론이 하이퍼텍스트와 밀접한 관계를 지닌다는 점은 이미 연구된 바 있다. 1960년대에 테오도르 넬슨(Theodor Nelson)에 의해 만들어진 용어인 하이퍼텍스트는 전자텍스트의 형태이다. 넬슨은 설명한다. “나는 순서를 갖지 않은 글쓰기-가지 쳐지고 독자에게 선택의 여지를 허용하는, 양방향적인 화면에서 가장 잘 읽히는-를 말하려는 것이다. 이것은 독자들에게 다양한 경로를 허용하는 링크들에 의해 연결된 일련의 텍스트 덩어리이다.” 하이퍼텍스트는 텍스트 블록으로 구성된 텍스트-바르트에 의해 렉시아(lexia)로 불리는-와 그들을 연결시키는 전자 링크를 지시한다.

하이퍼텍스트 기술은 원래 정보폭발 상황에 처한 학자들을 돕기 위해 개발된 정보검색기계였다. 물리적인 방식에 의해 정보를 관리하는 수단을 지양하고 연상-인간의 복잡한 연락망과 일치하는 저장 기구는 그리하여 탄생한다. 바네바 부쉬(Vannevar Bush)가 고안한 메멕스(Memex) 개념이 그것인데 이것의 특색은 노트와 주석의 능력뿐 아니라 연상에 의한 목록(링크)을 포함한다. 하이퍼텍



스트는 무엇에 의해서건 즉각적으로 또 자동적으로 다른 것을 선택함으로써 중국적으로 어떤 아이템에 이르게 하는 방식을 지닌다. 이러한 링크에 의해 독자는 끝없는 트레일을 창조한다. 기억의 연상과 관계있는 이 방식은 더구나 기억과 달리 사라지지 않는다.

이 메맥스 아이디어는 테오도르 넬슨, 더글라스 엔글바르트(Douglas Englebart), 앙드레 반 담(Andries van Dam) 등에 영향을 주어 다원적인 텍스트 개념을 생산한다. 여기서 가장 기본적인 링킹의 형태는 렉시아 대 렉시아, 스트링 대 스트링, 다대 일 링크하기의 방식으로 유형화된다. 이런 방식은 자르기, 복사하기 등의 간편함은 활자기술의 긴장으로부터 글쓰기를 해방시키면서 우리는 데이터베이스의 광대한 바다 위에 개방되는 책들을 읽을 수 있다. 텍스트에는 본문과 주석이 구분되지만 하이퍼텍스트에는 그 구분조차 없어진다.

하이퍼텍스트의 링크 연결 방식은 지금까지 많은 학자들에 의해 논의되어오던 상호텍스트성(intertextuality)을 본질적으로 보여주고 있다. 하나의 텍스트는 여러 텍스트들의 관계들의 네트워크와 다른 텍스트와의 엮어진 관계 속에 놓여 있다. 원래 텍스트는 자족적 전체로 존재할 수 없으며 닫힌 체계로 기능하지 않는다. 작가는 창조자이기에 앞서 성장 과정에서 다양한 텍스트를 익힌 독자이다. 이 때문에 그가 쓰는 텍스트에는 모든 종류의 지시, 인용, 영향이 불가피하다.<sup>22)</sup>

데리다(Jacque Derrida)는 원래 텍스트를 벗어나서 텍스트의 절대적 근원이 되는 '궁극적 지시 대상'은 없으며 따라서 텍스트의 의미는 자체의 언어 체계 내에 존재한다고 주장한다. 그에 의하면 궁극적 시니피에의 부재로 인해 해석은 본질적으로 다수일 수밖에 없다는데 그렇다면 궁극적 시니피에의 부재와 해석의 다수성을 긍정하면서 구체적인 해석의 신체를 보존하는 방법은 어떤 것인가? 질 들뢰즈(Gille Deleuse)는 단수성(singularity)의 개념으로 이 방법을 설명한다. 텍스트는 서로에 대한 독립성은 잃지만 그렇다고 혼돈의 덩어리가 되는 것이 아니라 혼돈의 질서(chaosmos) 속에서 존재를 유지하는 것이다.

쓰인 모든 것들이 데이터뱅크 속에 들어가고 사람들에 의해 다시 꼬집어내어져 사용된다. 물렁물렁해진 텍스트는 견고한 구조로 연결한 지식도 손쉽게 재조합하고 있다. 이런 재조합, 압축의 과정에서 정보화된 지식은 기억으로부터 너무

---

22) George P. Landow, 『Hypertext 2.0』, The Johns Hopkins University Press, 1997, 1-32쪽.

떨어져 진리보다는 작업의 가능성과 속도가 가장 기본적인 목표가 되었다. 검증이나 비판의 객관성보다는 자기 논리로 새롭게 몸 바꾸어 나가는 속성은 하이퍼텍스트 소설에서 다시 쓰기 방식으로 나타난다. 여기서 지식은 축적, 보존되는 존재가 아니라 생산, 조합, 소비되는 존재이고 문학 텍스트도 예외는 아니다.<sup>23)</sup>

이제 작가들은 반드시 창조해야 한다는 강박관념에서 벗어나 베끼기가 아니라 상호텍스트성으로 읽기가 쓰기가 되는 이 시대의 문화에 익숙해지고 있다. 그 예로 김연수의 <거짓된 마음의 역사>, <쉽게 끝나지 않을 것 같은 농담>, <뿌렁쉬> 등의 작품이 기록된 역사가 얼마나 진실과 거리가 먼가를 성찰적으로 조명하고 있는 것을 들 수 있다.<sup>24)</sup>

### 3. 진정성 결여로서의 성장소설

#### 3.1. 디지털 시대의 진정성 결여

버나드 윌리엄스에 의하면, 진정성(眞正性, authenticity)은 어떤 것들은 진정한 의미에서 진정 나라는 개념이며, 나인 것은 무엇이며 내가 아닌 것은 무엇인지를 표현하는 개념이다.<sup>25)</sup> 진정성은 우리로 하여금 내면을 들여다보고 내적 진리에 접함으로써 삶에 대한 지침을 얻게 하는 종교적 전통과 밀접한 관계가 있다. 그것은 감추어져 있던 자신의 本然의 모습을 찾는 것, 더 크고 나은 사람이라는 다른 개념과 상통하는 것이기도 하다.<sup>26)</sup>

또 정신과 의사 프리츠 펄스에 의하면 존재의 진정성에 반대되는 것은 자신으로부터 도피하고자 하는 시도에서 생긴 상태인 신경증이라는 것이다. 신경증적인 인물은 자아를 실현하는 방법으로 자신의 삶을 살아가기를 포기한 사람이다. 따라서 진실한 자신이 되는 것은 유희의 허위로부터 탈출하는 것이다. 인간 관계, 직업, 실천적 행위들 안에 존재하는 방식에서 실제로 자신 그대로가 될 필요가 있다. 연기하기를 그침으로써 허구적 자아에서 진정한 자아로 갈 수 있는 것이다.

23) 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000, 13-34쪽.

24) 최혜실, 『문자문화에서 전자문화로』, 한길사, 84-86쪽.

25) 찰스 쿨슨, 『진정성에 대하여』, 강혜원 역, 동문선, 2004, 8쪽.

26) 위의 책, 10-21쪽.

그렇다면 그 내적 자아란 무엇인가? 과연 단일한가? 자아정체성은 원래 모순적이고 부분적이며 전략적인데 통일된 자아가 존재하는 것인가에 대한 의문은 지식의 중심에 합리적이고 심사숙고하는 의식적인 주체가 존재한다고 했던 데카르트 이래로 계속 제기되어 왔다. 주체가 동일하고 연속적이기보다는 사회적으로 구성된 존재이며 이런 주체의 탈구에 대한 주장은 무의식을 발견한 프로이트에 의해 이미 깨어졌다. 주체는 단일하고 합리적이거나기보다는 타자의 시선이라는 거울 속에서 형성된다. 정체성은 개인으로서 우리 내부에 이미 존재하는 충만한 정체성으로부터 발생한 것이 아니라 우리의 외부로부터 채워져야 하는 완전성의 결핍에서 생겨난다. 우리의 정체성은 최종적이고 고정적이지 않고 그러려는 노력이 항상 외부의 무엇에 의해 전복되는 불안정하고 가변적인 것이다.<sup>27)</sup>

탈주체의 현상은 사이버 공간에서 본질적으로 드러난다. 예를 들어 사이버 공간에서 주체의 육체와 의식은 일치되지 못한다. 대전에 있는 내가 서울에 있는 친구와 전화로 통화하고 있다면 나의 몸은 대전에 있지만 실제 존재는 서울에 있는 친구와 공통된 세계에 있다고 볼 수 있다. 이처럼 자신이 관계를 맺는 공간에 의해 구성되는 존재로 육체와 관계없이 형성되는 상태를 ‘현존재’로 정의할 수 있다.<sup>28)</sup>

그리고 이 현존재는 ‘소통’을 통해서 구성된다. 멀리 떨어져있다고 해서 내가 그 앞에 존재하지 않는 것은 아니다. 내가 그와 대화를 통해, 혹은 바라봄을 통해 소통할 때, 소원함은 사라지고 친밀해지며 그는 내 앞에 나는 그 앞에 존재한다. 그러나 반대로 내가 그와 같은 공간에 있다고 해도 그와 같은 공간에 있다고 해도 그와 소통하지 않는다면 나는 그 앞에 존재하지 않는다. 그런데 매체의 발달로 이런 현상이 훨씬 본질적으로 나타나고 있다. <sup>29)</sup> 장소와 공간의 불일치는 정보통신이 발달한 이 시대의 특징이다.<sup>30)</sup>

정보 양식에서 주체는 절대적인 시공간의 한 지점에 위치하면서 다른 지점을

27) Stuart Hall의, 『모더니티의 미래』, 현실문화연구, 전효관, 김수진 외 역, 2000, 330-342쪽.

28) 하이데거(M. Heidegger)에 의하면 현존재란 ‘세계-내적-존재’로, 물리적 위치가 아니면서 바로 ‘거기에 있는’ 존재를 말한다.

라도삼, 『비트의 문명 네트워크의 사회』, 커뮤니케이션북스, 1999, 162-165쪽.

29) 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000.

30) A. Giddens, 『Modernity and Self-Identity』, Polity, 1991.

합리적으로 계산할 수 있는, 물리적으로 확고한 입지를 누리지 못한다. 대신 주체는 데이터베이스에 의해 다중화되고, 컴퓨터 메시지 및 회의에 의해 분산되면서 새로운 형태를 띠게 된다. 들뢰즈와 가타리의 관점에 의하면 우리는 시공간에 고착된 농경민적 존재로부터 우리 몸을 실제로 움직이지 않고도 통신위성을 통해 매일 전 지구를 마음대로 가로지르는 유목민적 존재로 변한다.<sup>31)</sup>

주체의 분열은 하이퍼텍스트의 속성에서도 유감없이 드러난다. 하이퍼텍스트는 쉽게 편집, 수정이 된다. 키보드를 통해 컴퓨터에 정보가 입력되면 인공물질을 만드는 글자가 화면에 나타난다. 이 글자는 임의접근 기억 장치인 램에 포함된 아스키 코드의 재현물이기 때문에 쉽게 변경시킬 수 있다.<sup>32)</sup> 원래 텍스트에 글자를 쓰면 그것은 이미 객체로 되어 새롭게 고치려는 저자의 시도에 저항을 하게 마련이다. 편집이나 삽입이 거의 불가능할 뿐 아니라 틀린 글자를 고치려 해도 잘 지워지지 않아 애를 먹는다. 그러나 컴퓨터 화면에서 글자는 마치 살아 있는 것처럼 자유자재로 변형이 가능하기 때문에 컴퓨터의 화면은 주체를 흉내내는 거울과 같은 의미를 띠게 된다. 주체와 객체의 경계에 놓인 전자적 글쓰기 방식은 이 작품의 형식이면서 내용을 이루고 있다. 현실 세계에서 나의 이드(id)는 무의식의 세계를 통해 굴절되며 몸을 매개로 드러난다. 나의 이드에는 성, 인종, 나이, 머리색, 신체장애 등 육체적인 특성들이 아로새겨져 있다. 그러나 가상 공간에서 ID는 육체로부터 자유롭다. 이 ID만으로 우리는 그가 여성인지, 남성인지, 백인인지 흑인인지 알 수 없다.

이제 철학자들은 고정적 자아의 존재에 대체로 반대하고 있다. 구체적인 현실에서도 다중인격을 가지고 있을 뿐 아니라 이런 경향은 공간 이동이 필수적인 디지털 시대에 훨씬 심화된다. 인간은 다 중심적, 유동적, 정황상의 주관적 존재로. 그리고 자율선택 능력이 제한된 자아, 다양한 관점을 가진 다중적 중심이다. 사람은 자신의 수많은 역할에 맞는 사회적 자아를 가지고 있으며 여러 다른 맥락에서 그에 맞는 가면을 쓰는 것이다. 어쩌면 세상은 무대요 우리는 배우인지 모른다. 누구나 가정에서는 엄마로서, 직장에서는 동료로서 시장에서는 고객으로서의 역할을 연기한다.

그러나 이는 경계성 인격 장애가 될 가능성이 많다. 그렇다면 이런 탈중심화

31) Mark Poster, 『뉴미디어의 철학』, 김성기 역, 민음사, 1996. 38-39쪽.

32) A. Giddens, 앞의 책, 210-211쪽.

된 자아가 어떤 방식으로 고정적이고 본질적이며 지속적인 자아를 지닐 수 있는가? 이의 해결을 위해 연구자들은 자아를 고정적인 대상이 아니라 일정한 특징을 가지고 전개되는 하나의 이야기로 생각하자고 제안한다. 사람들은 실제 삶에서 그러한 사회적 해석들을 취하고 하나의 독특한 삶의 이야기로 짜감으로써 스스로 정체성을 찾아가는 것이다.

### 3.2. 다중주체의 자기 정체성 찾기

김영하의 <오빠가 돌아왔다>란 단편소설은 개인의 자기 정체성의 주요 내력으로서의 가족의 지리멸렬함과 그 분열의 이합집산을 견뎌내기 위한 화자의 가면 쓰기로서의 시침떼기가 형상화된 작품이다.

열네 살인 화자 경선의 아버지는 경제적 무능력자인데다 폭력을 일삼는 인물이다. 어머니는 집을 나가 공사장에서 함바집을 하고 있고 오빠도 아버지에게 맞기만 하다가 열여섯에 아버지를 때려눕히고 집을 나간다. 그런데 사 년 후 오빠가 열일곱 살이 된 계집아이를 집안으로 데리고 들어와 동거를 시작한다. 아버지는 당연히 폭력을 휘둘렀지만 힘이 강해진 오빠는 아버지를 제압하고 집안의 권력을 장악한다. 어머니는 오빠의 동거녀를 함바집에 데려다 일을 시키며 며느리로 대접한다. 이제 엄마도 오년 만에 집으로 돌아오게 되었고 풍비박산이 났던 집안은 이제 '가족'으로서의 모습을 되찾게 된다. 이들은 가족의 화목을 도모하기 위해 야유회를 계획한다. 그 야유회의 모습은 경선에 의해 다음과 같이 정리된다.

그러니까 술주정뱅이에 고발꾼인 아빠와 그 아빠를 작심작신 두들겨 패는 택배 회사 직원인 아들, 그 아들의 미성년자 동거녀, 오피스텔 건설현장의 함바집 이준마, 마지막으로 그 이준마의 전남편이 탐내는 교복의 주인공인 중학교 1학년짜리 소년  
가 야유회를 간다는 거다.<sup>33)</sup>

전통적인 가족의 개념에서 보면 경선은 치명적인 결손가정의 사춘기 소녀이다. 가정폭력으로 정서적 공황상태에 이르는 것이 당연한 듯 보이는 이 소녀는

33) 김영하, 『오빠가 돌아왔다』, 창비, 2007, 60-61쪽.

그러나 태연자약하다. 소녀는 그때그때 상황에서 너무도 적절하게 자신의 역할을 잘 소화해내고 있다. 오빠가 아버지에 의해 벌거벗겨져 밖에 있으면 옷을 가져다 줄 줄 알았고 아버지를 잘 요리해서 돈을 타낼 줄 알고 있다. 오빠가 경제력이 생기자 열일곱의 백치같은 아내를 구박하면서도 적절하게 비위를 맞출 줄 안다.

그녀가 정서적 균형감각을 가지는 중요한 요령은 상황에 맞게 역할분담을 잘 하면서 연기를 하는 것이다. 자애로운 어머니와 엄하지만 책임감 있는 아버지, 누이를 사랑하는 오빠의 근대적 가족구조 내에 자신의 자아정체성 형성의 근원을 두는 근대적 주체라면 누구나 고통으로 머리가 돌아버릴 것이다. 그것을 피하는 요령은 어떤 지속적이고 고정된 규율이나 윤리는 없다고 단정하면서 상황에 맞는 자기 역할을 빨리 발견해내는 것이다. 이게 아닌데 싫어도 그렇게 고민할 필요는 없다. 일정한 기간이 지나면 끝나는 역할극일 뿐이니까.

그렇다면 경선을 혼란에서 방지할 핵심적 자아는 어디에서 찾아지는 것인가? 그는 지속적, 연속적, 개방적 시간의 흐름에 따라 하나의 이야기를 살아가고 있다. 경선을 정의하는 것은 이 내러티브의 단일성과 연속성이다. 그녀는 자신과 다른 사람에게 사건을 이야기함으로써 그 사건에 의미를 부여하는 것처럼 자신의 행동으로 삶을 연기함으로써 그녀의 삶에 일관성과 응집성을 부여하는 것이다.

작가가 인물과 플롯에 대한 일관성 있고 설득력 있는 묘사가 되도록 사건과 내용 설명들을 통합시키듯이 그녀도 자신의 성격적 특성, 습관, 세상과의 상호작용 유형을 통합하여 하나의 이야기를 만들며 그 과정을 통해 스스로 창조한 자아를 구성한다. <오빠가 돌아왔다>란 내러티브를 완성함으로써 도저히 있을 것 같지 않은 악몽 같은 콩가루 집안 속에서 열 네 살의 사춘기 소녀는 자기 정체성을 획득한다. 그것은 소설 말미에 나오는, 엄마의 얼굴은 타이어만하게, 오빠 부부의 얼굴은 작게 나왔지만 소녀 자신의 얼굴은 예쁘게 나온 아버지 부재의 가족사진과도 같은 것이다.

김애란의 <달려라 아비> 또한 가족사의 상처를 극복하는 한 여성화자의 방식이 아버지의 부재로 인한 상처의 독특한 서술로 이루어진다. 작품에서 ‘나’는 전지적 작가 시점이다. 화자는 자신이 결코 알 수 없는 사실까지도 이야기해내는 것이다.

내가 씨앗보다 작은 자궁을 가진 태아였을 때, 나는 내 안의 그 작은 어둠이

무서워 자주 울었다. 그러니까 내가 아주 작았던 시절-조글조글한 주름과 작고 빨리 뛰는 심장을 가지고 있었던 때 말이다. 그때 나의 몸은 말(言)을 몰라서 어제도 내일도 갖고 있지 않았다. 34)

자아로 존재한다는 것은 자신의 삶을 전개되고 있는 이야기로 경험하는 것이며 그 이야기 안에서 우리가 무엇이 되고 어디로 가고 있는가를 파악할 수 있다. 화자의 아버지는 어머니를 임신시키고는 출산 하루 전 날 집을 나가서 딸이 철이 들도록 돌아오지 않던 어느 날 아버지의 교통사고 소식을 듣게 된다. 화자는 사생아에다가 외할아버지로부터도 환영받지 못하는 존재이다. 그는 화자를 ‘만져주지도, 혼내지도 않’는 무관심으로 화자의 존재를 부정한다.

현실적으로 볼 때, 자신의 존재의 근원, 존재 자체조차 인정받지 못하는 사생아인 화자의 생활은 궁핍하고 신산하기 짝이 없는 것이다. 자신이 누구이며 어디에서 왔는가의 정체성에 시달리는 화자의 균형 잡기는 자신을 캐릭터로 이야기를 만드는 것이다. 화자는 피임약을 사기 위해 약국까지 달려간 아버지의 일화나 이복동생의 편지를 근거로 그의 생애를 재구성해내고 그리하여 자신의 근원과 내력에 대한 이야기를 완성한다. 심지어 자궁 속에 태아로 존재했던 자신의 모습조차 이야기해내며 공간 전개되고 있는 이야기로 삶을 경험함으로써 자기 정체성을 획득한다.

#### 4. 결론

본 논문은 이천 년대에 들어서 뚜렷해진 디지털 매체 환경이 한국 문학에 미친 두 현상 껴보았다.

첫째, 최근 무협물이나 역사물을 꾸준히 내어온 소위 ‘대중작가’들 뿐 아니라 순수문학자들의 역사소설이 붐을 이루고 있다. 근대 역사소설이 ‘작가의 현실에 대한 전망이 과거에 투영된 것’이었던 데 반해 최근 등장한 소설들은 재현에 대한 긴장감을 아예 놓아버리고 있다는 점에서 양자는 매우 양상을 띠고 있다.

최근 소설가들은 고대사에 나오는 간략한 자료를 바탕으로 새로운 인물을 창조해내고 있는데 이런 태도는 생활과 생산, 소비가 통합되며 가상과 현실이 혼재

---

34) 김애란, 『달려라 아비』, 창비, 2007, 8쪽.

되어 있는 탈근대의 공간의 전형인 박물관적 시뮬라크르의 세계와 일치하는 것이다. 그리고 세세한 역사의 사료를 자유롭게 재해석하는 일종의 다시쓰기의 소설이 등장하고 있는데 이 또한 베끼기에서 상호텍스트성으로 나아가고 있는 디지털 시대의 글쓰기와 일치하는 바가 있다.

둘째, 최근 젊은 작가들 사이에서 새로운 성장소설이 등장하고 있음을 포착할 수 있다. 전형적인 결손 가정의 자녀나 사생아 출신의 자기 이야기가 비참하거나 진부하지 않게 그려지고 있는데 이는 디지털 시대 다중주체가 자신의 정체성을 이야기 방식으로 유지하고 있는 것이라고 해석할 수 있다.



## 【 참고문헌 】

- 강영주, 『한국 역사소설의 재인식』, 창작과 비평사, 1991.
- 공임순, 「한국 근대 역사소설의 장르론적 연구」, 서강대 대학원 박사논문, 2000.
- 김경욱, 『천년의 왕국』, 문학과지성사, 2007.
- 김별아, 『논개』, 문이당, 2007.
- 김상봉, 「감성의 홀로주체」, 『감각작용과 의미작용』, 한국기호학회, 2003.
- 김애란, 『달려라 아비』, 창비, 2007.
- 김영하, 『오빠가 돌아왔다』, 창비, 2007.
- 김윤식, 「역사소설의 네 가지 형식」, 『한국근대소설사 연구』, 을유 문화사, 1986.
- 김탁환, 『리심』, 민음사, 2006.
- 김 훈, 『현의 노래』, 생각의나무, 2004.
- 라도삼, 『비트의 문명 네트의 사회』, 커뮤니케이션북스, 1999.
- 신경숙, 『리진』, 문학동네, 2007.
- 원광연, 최혜실, 「문화산업의 새로운 패러다임 구축을 위한 제언」, 문화관광부 제출 보고서, 2003. 7.
- 이기문 감수, 『동아 새국어사전』, 동아출판사, 1992.
- 전경린, 『황진이』, 이룸, 2007.
- 최혜실, 『디지털 문화환경과 서사의 새로운 양상』, 구비문학, 2003. 6.
- 최혜실, 『디지털 시대의 문화 읽기』, 소명, 2001.
- 최혜실, 『디지털 시대의 영상문화』, 소명, 2003.
- 최혜실, 『모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다』, 생각의 나무, 2000.
- 최혜실, 『문자문학에서 전자문화로』, 한길사, 2007.
- 최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 한영환, 「근대 역사소설의 개념과 기능의 고찰」, 『연세국문학』 2권.
- 게오르크 루카치, 『역사소설론』, 이영옥 역, 거름, 1999.
- 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 1992.
- 찰스 귀논, 『진정성에 대하여』, 강혜원 역, 동문선, 2004.
- A. Giddens, 『Modernity and Self-Identity』, Polity, 1991.

George P. Landow, 『Hypertext 2.0』, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Mark Poster, 『뉴미디어의 철학』, 김성기 역, 민음사, 1996.

Stuart Hall의 『모더니티의 미래』, 전효관, 김수진 외 역, 현실문화연구, 2000.

□ 이 논문은 2008년 11월 10일 접수되고  
2008년 12월 10일 심사완료되어  
2008년 12월 15일 게재가 확정되었습니다.

【 Abstract 】

## The Cultural Movements of the Post Cold War Period and the Challenges of Korean Literature

- Based on the Changes in Historical Novels and Bildungsromans

Choi, Hye-sil

This study focused on the two major effects of digital media environment on the Korean literature after 2000. First, there is a historical novel boom raised amongst not only pure literature men but also historical novelists. The modern historical novels were 'the prospects on the present by the writers reflected on the past'. On the other hand, recent novels are free from the limitations in reproductions. These attitudes are consistent with the typical simulacra world which is the model of post modern space where the imaginations and the realities coexist. And 'the rewriting novels' reinterpreting the pre-existing documents are consistent with the writing style of digital age that moves from just copying to inter-texturing.

Second, the study focuses on the advent of bildungsromans of new style. A person who is in a family which is far different from the common modern nuclear family is being depicted as 'cool' rather than tragic. This implies that the multiparty of digital age has been attaining its identity by structuring the self reflecting stories.